

A utilização de jogos como forma de ensino e aprendizagem aos alunos do ensino médio noturno na cidade de Muzambinho-MG**The use of games as a way of teaching and learning to the middle school students in the city of Muzambinho-MG**

Recebimento dos originais: 20/07/2018

Aceitação para publicação: 25/08/2018

Amanda Pereira Honório

Graduada em Engenharia Agrônômica pelo IFSUL de Minas

Graduanda em Ciências Biológicas pelo IFSUL de Minas

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais

Endereço: Rua Salomão Sales nº 147, Centro, Nova Resende- MG, Brasil

E-mail: amandanr97@gmail.com

Nádia Bento Petucco

Graduanda em Ciências Biológicas pela UNIFEOP

Instituição: Centro Universitário Octávio Bastos

Endereço: Rua Manoel Joaquim Ferreira nº 113, Jardim Primavera, São Sebastião da Gramma - SP, Brasil

E-mail: nadia_petucco@hotmail.com

Larissa Batista de Sousa

Graduanda em Ciências Biológicas pelo IFSUL de Minas

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais

Endereço: Rua Bem-te-vis nº 60, Parque dos Pássaros, Areado-MG, Brasil

E-mail: larissabatista2002@hotmail.com

Laís Barbosa

Graduanda em Ciências Biológicas pelo IFSUL de Minas

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais

Endereço: Rua Carajás nº 567, Cohab, Muzambinho-MG, Brasil

E-mail: lais.barbosa@gmail.com

RESUMO

O ensino de Biologia atualmente exige um tratamento didático que direcione a atenção e o envolvimento do aluno. Portanto este texto tem como objetivo apresentar algumas considerações a partir de práticas desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Muzambinho, com alunos do ensino médio e EJA, na disciplina de Biologia, mais especificamente nos conteúdos relacionados com Zoologia. Com essa problemática fez-se o uso jogos que tinham como objetivo desenvolver uma forma diferenciada no tratamento

dos conteúdos, sendo que o jogo em questão foi uma adaptação do jogo de tabuleiro conhecido como “Cara a cara” que é jogado em duplas e há a presença de um tabuleiro. Foi observado o interesse dos alunos, havendo uma competição e interação saudável entre eles, tendo assim uma troca de conhecimento. Desse modo o trabalho obteve um resultado satisfatório, principalmente na perspectiva de uma abordagem do ensino de biologia diferente do que comumente é feito.

Palavras-chave: Jogos; Animais em Extinção; Bioindicador.

ABSTRACT

The teaching of biology currently requires a didactic treatment that directs the attention and involvement of the student. Therefore, this text aims to present some considerations based on practices developed in the scope of the Institutional Program of Initiatives for Teaching - Biological Sciences of the Federal Institute of Education, Science and Technology of the South of Minas Gerais - Campus Muzambinho, with teaching students medium and EJA, in the discipline of Biology, more specifically in the contents related to Zoology. With this problematic was made use of games that had as objective to develop a differentiated form in the treatment of the contents, being that the game in question was an adaptation of the game of board known like "Face to face" that is played in pairs and there is the presence of a tray. The interest of the students was observed, with a healthy competition and interaction between them, thus having an exchange of knowledge. In this way the work obtained a satisfactory result, mainly in the perspective of a biology teaching approach different from what is commonly done.

Keywords: Games; Endangered species; Bioindicator.

1 INTRODUÇÃO

A partir do séc. XX onde iniciou-se o processo de escolarização, a população brasileira vem enfrentando vários problemas. Como a defasagem escolar, o analfabetismo funcional, a violência dentro da sala de aula, falta de recursos, problemas estruturais dentro das escolas, falta de formação dos professores, desinteresse dos alunos e principalmente falta de aulas diferenciadas na qual incentiva os alunos a quererem participar e aprender. Esses problemas vêm fazendo com que a escola e as aulas cada dia se tornem mais desinteressantes para os alunos.

A utilização de aulas diferenciadas como jogos, maquetes, teatros, atividades em locais diferentes sem ser dentro da sala aula de aula, vem sendo uma ótima alternativa e tentativa de melhoramento do processo ensino e aprendizagem nas escolas brasileiras. Essas aulas diferenciadas são uma alternativa de ensinar de uma forma lúdica e ao mesmo tempo trazer a atenção dos alunos para o assunto dado.

Desta forma, o seguinte texto tem como objetivo descrever uso de atividades lúdicas (jogos) e atividades práticas no ensino de Zoologia.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A educação brasileira apesar das diversas tentativas em busca da implementação de materiais para apoio didático ainda necessita de muita dedicação e esforço de todos os membros que estão envolvidos na escola para que os recursos utilizados sejam adaptados às condições e realidade dos alunos (SANTOS, 2010).

O ensino de Biologia deve atribuir aos alunos do Ensino Médio oportunidades para que possam compreender o dinamismo e a integração que caracterizam esse campo de conhecimento (BENEDETTI et al., 2005).

Segundo (LEGEY et al., 2012), a facilidade para compreensão de significados por alunos solicita que professores conheçam diversos recursos pedagógicos. Assim, tendo em vista à melhoria na relação ensino-aprendizagem, o jogo educativo se disponibiliza como uma ferramenta que permite organizar e inter-relacionar conhecimentos específicos.

Com o uso do jogo didático em salas de aulas, vários objetivos podem ser alcançados, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, essências para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade, amizade e afetividade); socialização (vivência com outras pessoas); motivação e criatividade (MIRANDA, 2001).

Segundo Konder (2006), a educação precisaria usufruir melhor a potencialidade do lúdico como fonte de divertimento, risos, satisfação, permitindo ao aluno a aprendizagem da crítica, em relação a si próprio e ao professor.

A função dos jogos no ensino de ciências naturais deve-se dar de maneira semelhante ao dia a dia dos alunos, porém preferencialmente mais simples do que as situações que ele encontra normalmente. Para que atinjam seu máximo potencial, as atividades lúdicas não devem ser implementadas com única ferramenta de aprendizagem, mas como um recurso complementar ao ensino (FREITAS et al., 2011).

3 MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho foi aplicado pelos integrantes do PIBID do projeto de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS- *Campus* Muzambinho. O jogo foi trabalhado com os alunos de uma turma de 1º ano do ensino médio e uma turma de 3ºEJA do período noturno da Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida localizada na cidade de Muzambinho- MG, tendo 25 e 34 alunos em cada turma respectivamente.

Aproveitando os conteúdos trabalhado nas aulas teóricas, na qual o tema proposto pelo projeto é meio ambiente com enfoque em Zoologia, foi elaborado um jogo pelos discentes com objetivo de fixar o conteúdo e perceber possíveis lacunas de conhecimento que teriam ficado

durante as aulas teóricas. O tema escolhido para elaboração do jogo foi bioindicadores e animais em extinção.

O jogo foi uma adaptação do jogo de tabuleiro conhecido como “Cara a cara” que é jogado em duplas e há a presença de um tabuleiro. No jogo adaptado pelos integrantes do PIBID foi produzido 34 pares de cartas com folhas de sulfite onde continha em cada carta a foto de um bioindicador ou de um animal em extinção, seu nome popular e seu nome científico.

A sala foi dividida em dois grupos, no qual cada grupo recebeu 34 cartas, sendo as cartas dos dois grupos iguais; cada grupo deveria deixar todas as suas cartas viradas para cima e escolher uma carta; cada grupo deveria dar uma dica em relação ao animal presente na carta escolhida para o outro grupo; O grupo adversário deveria tentar acertar qual o animal escolhido pelo grupo adversário através das dicas. Para facilitar esse processo o grupo ia virando de cabeça para baixo todas as cartas que não se encaixavam na dica dada pelos adversários; quando o grupo não conseguia aceitar passava a vez de dar a dica para o outro grupo, ou seja, para o que estava tentando adivinhar; O jogo seguia dessa mesma maneira até algum grupo conseguir adivinhar a carta do adversário ou até acabarem todas as cartas da mesa virada para cima de algum grupo.

No decorrer do jogo os discentes iam fazendo intervenções, esclarecendo as dúvidas dos alunos em relação ao jogo e ao assunto.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante as aulas com caráter mais tradicional foi observado que as duas turmas eram pouco participativas, tinham pouco (informações baseadas em programas de televisão) ou nenhum conhecimento sobre animais em extinção e bioindicadores.

Os grupos manifestaram criatividade no momento de indicar características da carta (animal em extinção ou bioindicador) a ser adivinhada pelo adversário tornando a experiência mais divertida.

No decurso da aula houve comentários positivos dos próprios discentes relacionados ao jogo proposto. Além de ter sido perceptível o bom andamento desta aula de 45 minutos, por nós alunos-mestres.

As duas turmas obtiveram bons resultados com diversos acertos em cada rodada realizada e sempre estavam empatadas, acirradas a decidir a vitória de um grupo por uma última jogada.

O trabalho em cada grupo foi bastante colaborativo entre os integrantes, mesmo que a divisão de duas equipes nas turmas despertou rivalidade e competição.

Visando uma educação problematizadora e na qual se valoriza uma boa relação professor-aluno foi de fundamental importância aplicar uma atividade lúdica e educativa, na qual, a interação entre os próprios alunos foi desenvolvida e do professor para com a turma também.

5 CONCLUSÕES

Em sala de aula é importante explorar diversos recursos para garantir algum resultado efetivo no processo de ensino-aprendizagem. Visto que a realização de atividades alternativas, aquelas que fogem das aulas expositivas-dialogadas, tornam a aula dinâmica, despertam curiosidade e interesse nos alunos, o que acarreta um resultado positivo no desenvolvimento e construção do conhecimento dos assuntos abordados.

Foi possível confirmar a eficácia da utilização de recursos, tais como o jogo aplicado neste caso, para enriquecer a aula de Biologia. Portanto, com este trabalho evidenciou-se que a realização de jogos (metodologias alternativas de ensino) cumpriu seu papel fundamental como material didático e que aulas tradicionais devem ser repensadas pelos professores.

REFERÊNCIAS

- KONDER, L. **A ludicidade como fator libertador**. In: Nós da Escola. Rio de Janeiro: Prefeitura/Educação, 2006.
- LEGEY, A. P. et al. **DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA: UM OLHAR VOLTADO À FORMAÇÃO DE FUTUTOS DOCENTES DE CIÊNCIAS**. Alexandria Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, Santa Catarina, v. 5, n. 3, p.49-82, nov. 2012.
- LIMA, R. de F. et al. **USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE BOTÂNICA**. In: X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 10. 2011, Curitiba. Anais. Curitiba: Educere, 2011. p. 12810 - 12815.
- MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: Ciência Hoje, v.28, 2001 p. 64-66.
- SANTOS, A. B. **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE ZOOLOGIA**. Revista Electrónica de Investigación En Educación En Ciencias, Ciudad Autónoma de Buenos Aires República Argentina, v. 5, n. 2, p.27-31, ago. 2010.